

Vous êtes au parking. Vous devez passer au tabac, au tennis, chez le coiffeur, acheter un journal, aller au restaurant, à la banque, au cinéma, puis poster une lettre pour finalement revenir au parking. Le tout dans cet ordre et sans passer deux fois au même endroit.

Tendances : de nouveaux livres, une gamme de jeux en pleine croissance, de nouvelles machines, de nouveaux clubs : la ludotique se porte bien.
Le bilan du premier trimestre 84 à l'intersection des jeux et de la micro-informatique fait apparaître les tendances suivantes :
– les deux micros + logiciels de jeux qui ont vraiment le « vent en poupe » sont *Oric-Atmos* et le *Commodore 64;*
– les consoles de jeux-vidéo continuent leur chute libre et n'ont toujours pas trouvé le moyen de faire face aux micro-ordinateurs. Un combat qui semble désespéré;
– une production de logiciels de jeux en français assez importante arrive sur le marché en plus des traductions de programmes conçus aux États-Unis;
– le langage Forth, que chacune des maisons d'éditions de logiciels mettait dans son catalogue « pour faire sérieux », a entraîné une production littéraire importante. Le Forth sera-t-il la deuxième langue des amateurs de Basic? Il faudra sans doute attendre que d'autres ouvrages disent comment programmer des jeux. Ce n'est pas le cas actuellement.

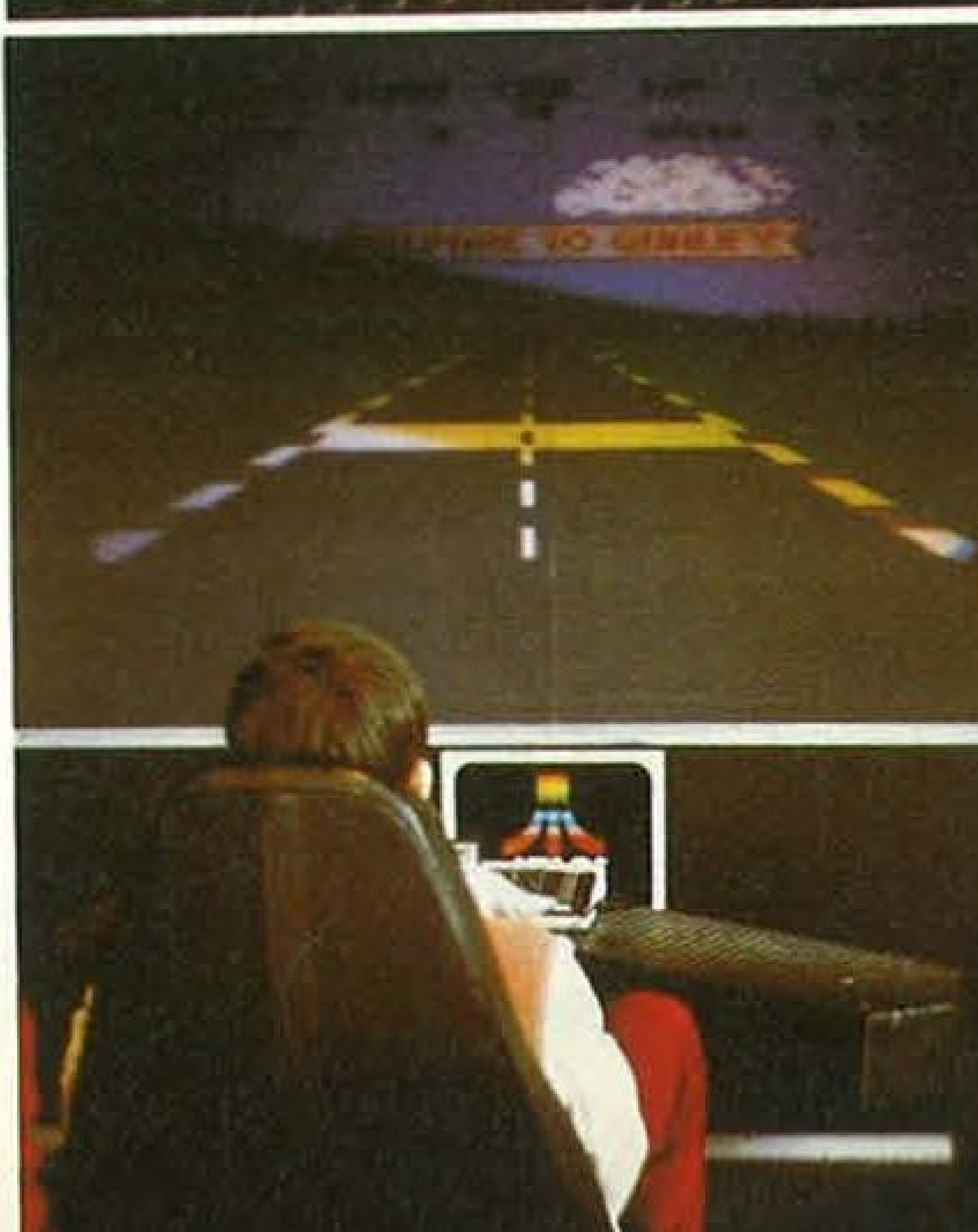


• L'*EXL 100* d'Exelvision est un micro-ordinateur qui bénéficie des tâtonnements précédents. Il est en effet intelligemment conçu : le clavier et les manettes de jeux sont indépendants du corps de l'appareil. Finis les fils dans tous les sens : les rayons infra-rouges créent la liaison. Avec ses 32 K de mémoire vive, extensible jusqu'à 290, il se place dans la moyenne. Son Basic paraît sans faille et il est doté de la fonction SPEAK, se substituant volontiers à la fonction PRINT, pour activer la synthèse vocale en français. Avec une haute résolution graphique de 250 lignes comptant chacune 320 points, il est largement au-dessus de la moyenne (*Apple* : 278 × 192). Son clavier est en AZERTY et c'est bien la moindre des choses puisque Exelvision est une société française. Nous attendons de connaître l'orientation ludique de cette belle machine (disponible dès septembre prochain) dont le prix est inférieur à 3 000 F.

• *Atari* au salon de l'Image et du Son présentait début avril les *600* et *800 XL* avec, en démonstration, une visualisation sur très grand écran (voir photo). Le *600 XL* est un 16 K MEV extensible 64 K offrant une définition de 320 × 192. Plus de 1 000 programmes seraient disponibles pour cette belle machine vendue au prix de 2 500 F. Le *600 XL* a donc une place moyenne dans les rapports qualité/prix (même prix que l'*Atmos* pour trois fois moins de mémoire). Le *800 XL* (photo du haut) avec ses 64 K de MEV pour 3 500 F est en revanche beaucoup plus intéressant et se place en concurrent direct du *Commodore 64* et de *Apple*. Plus de 2 000 programmes seraient disponibles pour le *800 XL* ce qui le place en bon deuxième derrière *Apple,* mais largement devant les autres micros.

Une extension, d'ores et déjà prévue, permettra au *600 XL* d'acquérir une capacité mémoire supérieure. Le prix n'est pas encore connu (les autres prix sont valables pour les versions Secam Péritel, le standard télévision adopté en France; les versions Pal coûtent 300 F moins cher, mais nécessitent une interface).



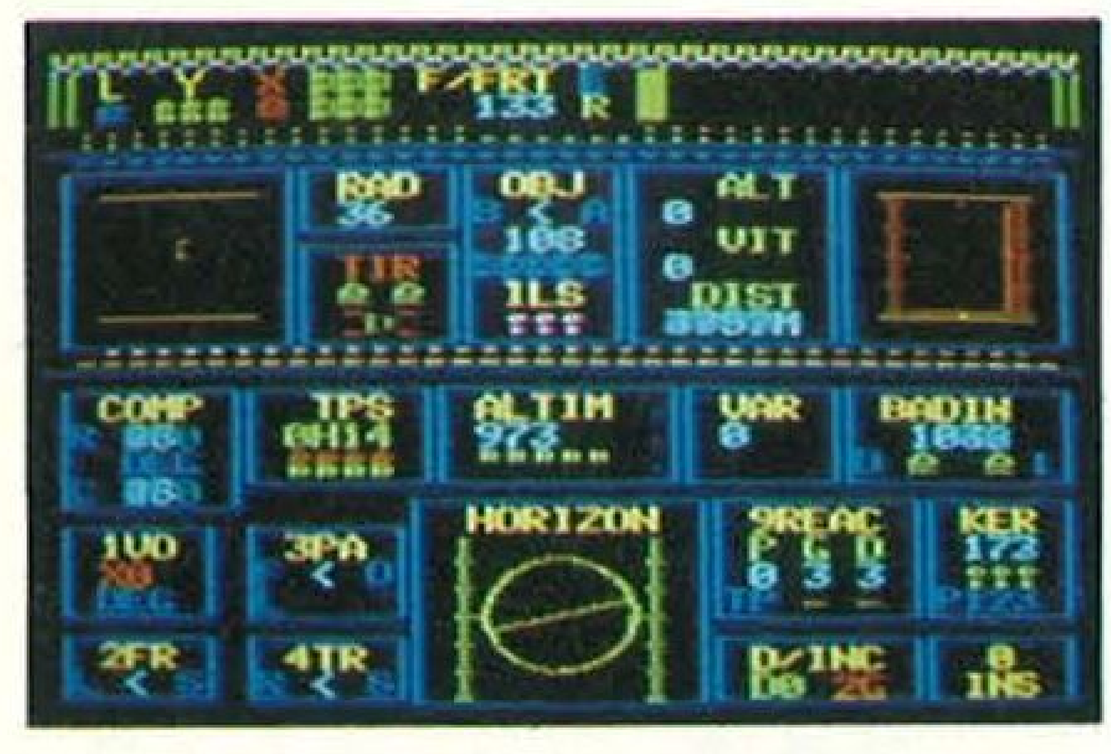


• Il n'est pas agréable de posséder un micro qui n'est plus diffusé : la crainte que les informations se tarissent est toujours présente. La parution d'un livre comme *TI 99 à la conquête des jeux* vient à point pour rassurer les possesseurs de ce sympathique micro. Pour les 116 pages que compte l'ouvrage, 14 jeux sont décrits avec les listings en accompagnement. Trois parties : réflexe, aventures et réflexion. Parmi les jeux d'aventures, il faut signaler les intéressants *Star Trek, Labyrinthe, Gloutons, Serpentins et Jeu de la vie.* Parmi les jeux de réflexion : l'*Awari* (sur toutes les machines!), le *Scrabble, Le loup et les brebis* et un *Othello* (arbitre seulement).

• Atarisoft est le nom d'une nouvelle société d'édition de programmes pour micro. Elle se donne pour tâche d'adapter les meilleurs jeux pour Atari aux autres micros, à commencer par le *Vic 20* et le *Commodore 64,* en attendant *Apple, TI 99* et *Spectrum.*

• Changement d'adresse : la société Loriciels s'installe 160, rue Legendre 75017 Paris. Toute demande de renseignements doit désormais y être adressée.

photos DR - *Elmar De Graaf et Francis Piault*



• *Mission delta,* pour *Oric 1* et *Atmos* (éditions Ere informatique). Un coup de maître pour l'une des premières productions de cette toute nouvelle maison d'édition de programmes pour micro. *Mission delta* est, parmi les simulateurs de vol, l'un des plus passionnants. Son et graphisme, remarquablement traités, rendent parfaitement compte des différents paramètres qui interviennent en cours de vol.



Le programme est en quatre parties : démonstration, école de pilotage (vous apprenez les manœuvres), test (pour vérifier par exemple, si vous savez à quelle vitesse votre biréacteur « décroche ») et finalement la mission d'interception. Un mini-fascicule de 18 pages fournit le scénario de l'intervention (disparition d'avions dans une zone apparemment contrôlée par de mystérieux adversaires). Un excellent jeu en français.

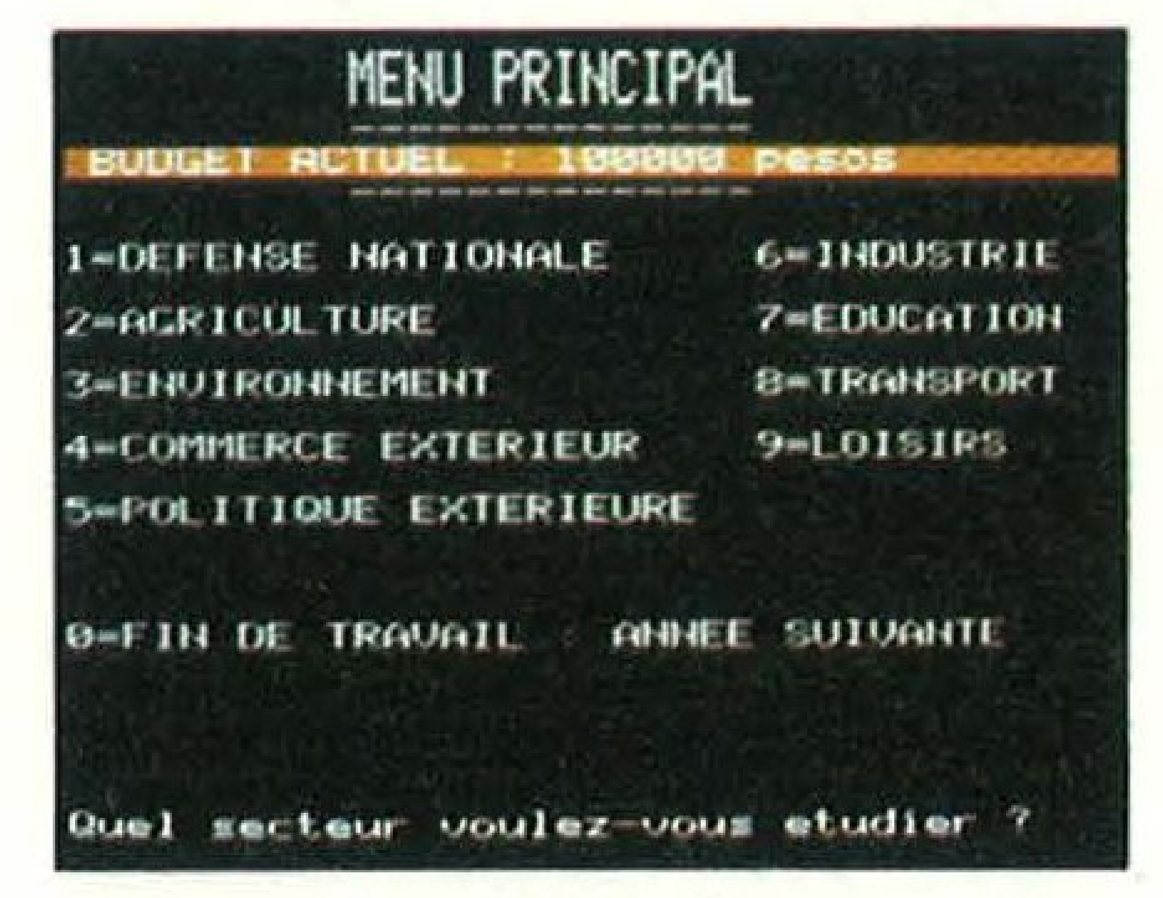
• La jeune société Micropuce installée dans le nord de la France ne semble pas manquer d'idées. Elle diffuse aujourd'hui deux programmes utilitaires très astucieux : le premier, destiné aux possesseurs d'*Oric 1* s'appelle *Joystick adapteur.* La cassette *Joystick 1* permet de pratiquer *Ultra, Zorgon, Harrier attack, Hopper* et *Oric Munch* à l'aide des joysticks et non des touches. La cassette *Joystick 2* remplit une fonction identique pour *Xenon, Hunchback, Mashroom, Light cycle, Acheron's rage* et *Dracula's revenge.* Deux remarques cependant : il aurait été préférable pour les joueurs de trouver ces programmes sur une seule cassette et à un prix inférieur à 120 F l'unité. Ce qui est cher. Plus intéressant, pour les possesseurs d'*Atmos,* est l'utilitaire *Compatible* qui, comme son nom l'indique, permet de faire passer certains programmes conçus pour l'*Oric 1* sur l'*Atmos.* Les programmes concernés sont les suivants : *Strip 21, Hopper, The ultra, Hunchback, Harrier attack, Mushroom Light cycle, Acheron rage, Dracula's revenge* et *Oric Munch.*
Micropuce, 15, chaussée de l'Hôtel-de-Ville, 59650 Villeneuve d'Ascq.

• *Le rendez-vous de la terreur* (Ère Informatique), un sacré jeu d'aventures pour *Oric/Atmos.* Un de vos amis vous donne rendez-vous chez lui. Vous vous rendez compte mais un peu tard qu'il s'agit d'un sadique! Votre objectif, le seul, est de ressortir de sa maison. Ce n'est évidemment pas une mince affaire car elle est littéralement truffée de pièges. Le générique du programme rappelle un peu celui du film *Sacré*



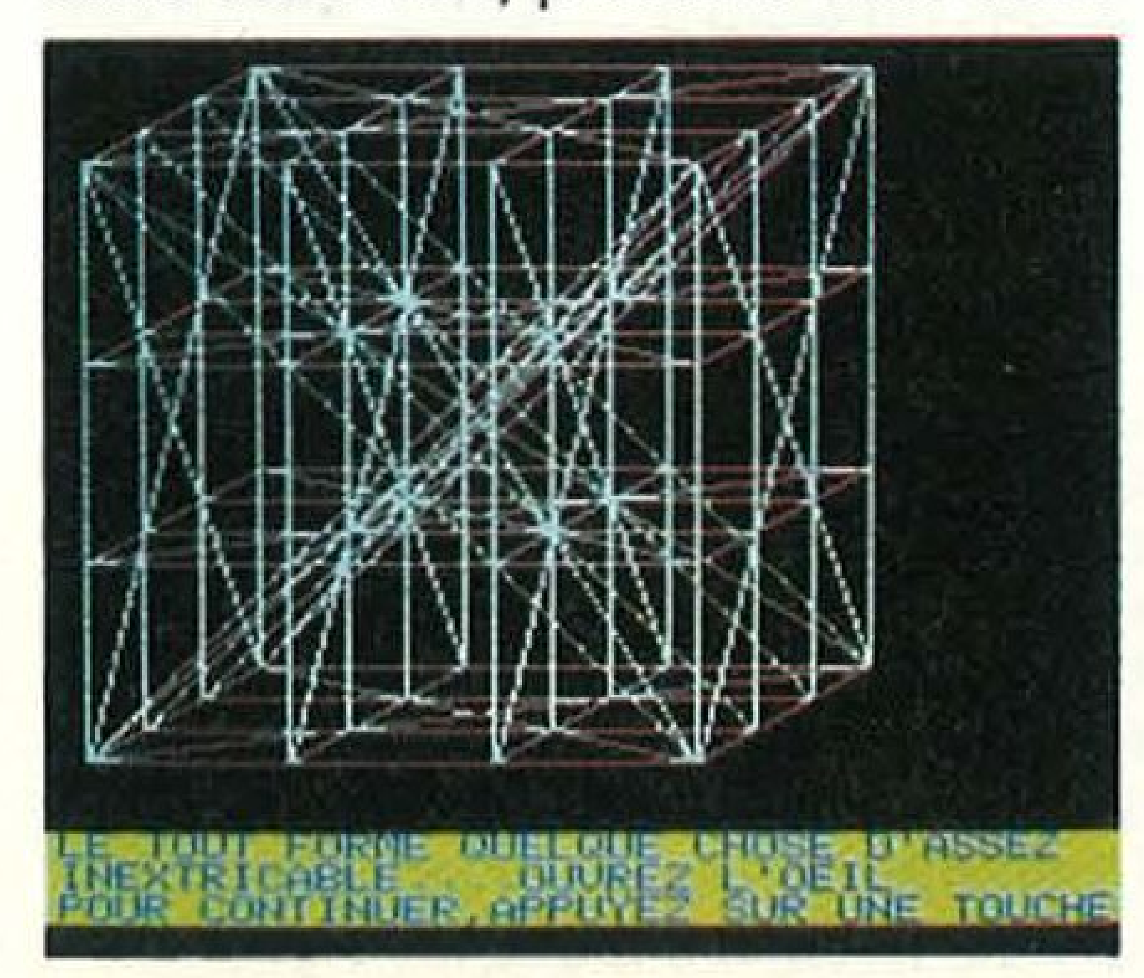
Graal et tout le jeu est empreint d'humour, noir bien sûr. Un thème très simple mais bien mis en scène.

• *Le général,* pour *Oric 1,* se place dans la « tradition » (récente mais affirmée) des jeux du type *Le royaume.* Vous êtes à la tête d'un pays surpeuplé et économiquement faible et – de votre position de dictateur – vous décidez de tout : déve-



loppement industriel, commerce extérieur, loisirs, guerre... *Le général* est bien conçu et vous fera passer d'agréables moments; il est distribué par Loriciels.

• *Morpion 3D* (Micropuce) pour *Oric/Atmos.* Les morpions en trois dimensions sur micro se comptent par dizaines. Celui-ci est un adversaire assez fort, présenté avec soin.



• Le catalogue *SPID Micro 1984* est un répertoire de 400 logiciels de jeux pour 11 micro-ordinateurs *(Atari, Epson, IBM PC, Oric 1, Apple, Sharp PC, Spectrum, ZX 81, TRS 80, Commodore 64 et VIC, Victor Lambda).* Vous pouvez vous le procurer gratuitement en écrivant à SPID Micro, 39, rue Victor-Massé 75009 Paris.

• Créer ses propres jeux d'aventure sur *Commodore 64* est le thème de l'ouvrage *Commodore 64 adventures* de Mike Grace chez Sunshine Books (en anglais). On peut notamment le trouver chez Run informatique, 62, rue Gérard 75013 Paris, tél. : (1) 581-51-44.

• Aux éditions Eyrolles, vient de sortir le tome 2 de *La conduite du Commodore 64,* un livre centré sur la programmation en langage-machine et la programmation des « sprites ». Autant dire un ouvrage indispensable pour les passionnés de ce micro qui n'a pas fini de faire parler de lui, notamment grâce à ses possibilités graphiques.

photos Elmar - De Greef et Francis Piault